小島秀夫
@Kojima_Hideo

「メタルギア(1987)」がMSXだったのも「スナッチャー(1988)」が途中で未完に終わったのも「ポリスノーツ(1995)」が4年もかかって3DOだったのもバジェット決裁権のないクリエーターだったから。だから「MGS1」からはプロデュースも兼務してリスクを背負って製作している。

Traducir Tweet

4:58 a. m. · 21 jun. 2014 · Twitter for iPhone

152 Retweets **185** Me gusta

MARRON / くり ❖ @marron_ro · 21 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo オリジナルはオリジナルで完成されているものですが、個人的にFOXエンジンを用いてオマケモードや移植ではない、それらの作品を創っていたらどうなったのだろうとも思います。

まめっころ @mamekkorori · 21 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo本当に創りたいものを創る為に「発言出来る立場」を手にする事も必要という事なんですよね。KONAMIに入ったのもその為と以前仰られてました。ビジネスとして会社を納得させせなければならないし、もの創りの時間はその分限られる。並大抵の覚悟では出来ない事ですよね。

ミル @aoitorinohito · 21 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo メタルギア、メタルギア2がリメイクされる可能性はありますか？

まめっころ @mamekkorori · 21 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideoヒデラジを遡るとそんな小島さんの軌跡を伺い知る事が出来ます。新人の頃には先輩から冷たい言葉をかけられた事も。
それでも20〜30年後の業界を見据え、創りたいものをブレずに抱き続け、御自分の手で絶壁を登られ続ける。
その背中を追いかけずに居られないのです。

かずうち @kz_uchi · 21 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ホドロフスキー監督は DUNE を産めませんでした。監督はスナッチャーが途中で終わました。が、監督はその後プロデューサーを兼任して大作を産み続けられておりまして。この違いが、ザ・ボスとビッグ・スネークの関係の様に感じられました。「それでも俺は...」と。

groW≠Miss @groW_Miss · 21 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo E3プレゼン動画見ました。PVがシナリオの結晶とすると、このプレゼン動画は玩具箱ですね　個人的に、オープンワールドのゲームはカーナビのようにルートを自動で教えてくれる機能が付いてますが、MGSVではマーキングのみで道筋を見せないところが独特でいいですね

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo
Seguir
ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている